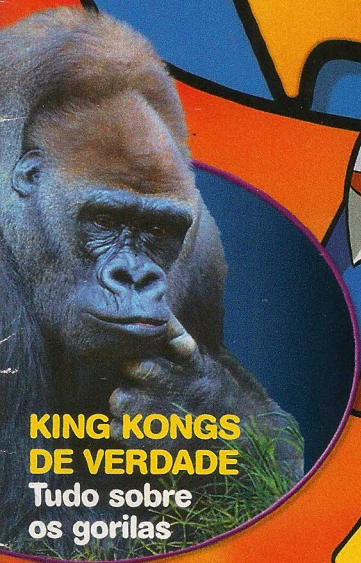
Abril
GAME Mistério e rock'n'roll com Ami e Yumi no GBA
R$ 8,95
Ano 6
Nº 310
16/2/2006
RECREIO
PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
Abril
KING KONGS DE VERDADE
Tudo sobre os gorilas
ISSN 1517-7467
TESTE DE ARREPIAR
O que você faria em uma mansão mal-assombrada
www.RECREIONLINE.com.br
TURMA RADICAL!
Artes marciais, pára-quedismo, máquinas velozes e muita adrenalina. Os heróis do grupo A.T.O.M. encaram tudo isso no novo desenho da TV
GRÁTIS
FUT LOUCOS
1 jogador
1 lançador
1 bola

polly pocket
Conheça as suas novas amiguinhas de classe.
Bolsa
Caderno
Agenda com alça
Fichário
Agenda
Jandaia
eu faço a diferença
SAC: 0800.165656
www.jandaia.com

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

MARTE É FRIO OU QUENTE? QUAL É SUA TEMPERATURA?

Sami G. Macedo, 10 anos
Votuporanga – SP

Depende da estação do ano. No verão, a temperatura por lá é até agradável e chega a 27 graus Celsius. Já no inverno, o planeta fica gelado e a temperatura pode atingir 133 graus Celsius negativos! Além do frio, em Marte, acontecem muitas tempestades de poeira e tornados.

A FEBRE FAZ BEM OU FAZ MAL?

Juan Enrique Pojuca, 11 anos
Por e-mail

Ela não faz bem nem mal. É um sinal de que há uma infecção e acontece porque os microorganismos invasores liberam substâncias que alteram o controle de temperatura do corpo. Em geral, a febre é um alerta para que o corpo comece a combater os invasores. Mas é importante procurar um médico, pois o corpo pode precisar da ajuda de remédios. Além disso, se a febre subir muito, há risco de vida, pois a febre alta pode causar mudanças nas nossas células.

POR QUE OS ANIMAIS TÊM PULGAS?

Gabriel M. Borin – Aluno da 5a série, Escola Educandário
Santa Maria – RS

As pulgas adultas são parasitas, ou seja, dependem de um animal mamífero para sobreviver, pois se alimentam de sangue. Elas se locomovem na pele, entre os pêlos dos bichos e do próprio homem. O curioso é que, antes de virar adulta, ela é uma larva que vive no ambiente e come todo tipo de restos orgânicos.

QUAL É O MAIOR PAÍS DO MUNDO E QUANTOS ESTADOS ELE TEM?

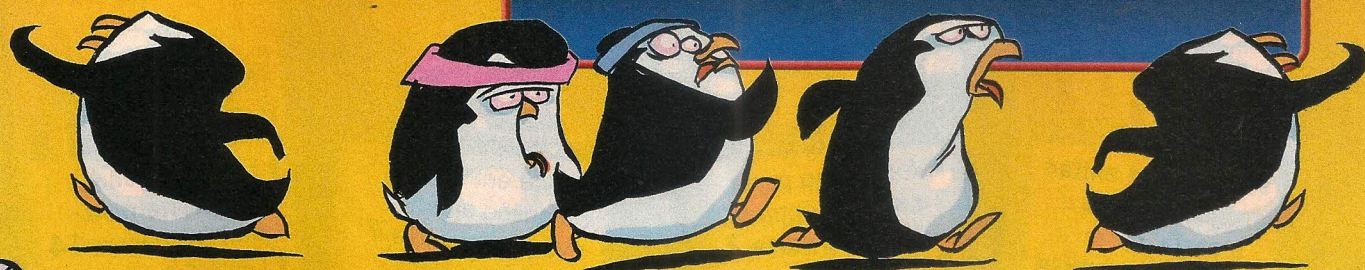
Carol Castro
Campina Grande – PB

É a Federação Russa, com 17.075.400 de quilômetros quadrados. Esse país é duas vezes maior do que o Brasil. Ele não é dividido em estados, mas em 89 unidades administrativas: são 21 repúblicas (que têm a sua própria constituição e são representadas pelo país apenas em assuntos internacionais), 10 áreas autônomas, 6 territórios federais (chamados de krays), 2 cidades federais, 49 províncias ou regiões (que são chamadas de oblasts) e 1 região autônoma.

Ilustrações ▸ FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ

CONSULTORIA:
IVONE REZENDE (pediatra), CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop) e EDUARDO COLOMBARI (fisiologista da Faculdade de Medicina do ABC e da Unifesp).

VOCÊ SABIA QUE...

▸ **Os pingüins de um zoológico japonês fazem ginástica? Como as aves estavam gordinhas, os funcionários do zôo decidiram levá-las para fazer caminhadas de 500 metros duas vezes ao dia.**

POR QUE COMEMORAMOS O DIA DAS CRIANÇAS? QUEM O INVENTOU E QUANDO COMEÇOU?

Marden, 10 anos
Rio de Janeiro – RJ

A idéia no Brasil foi de um deputado chamado Galdino do Valle Filho, que queria homenagear as crianças. O dia 12 de outubro foi escolhido, pois é o mesmo em que Cristóvão Colombo descobriu a América, que durante vários séculos foi chamada de Continente-Criança. Em 5 de novembro de 1924, o presidente Arthur Bernardes oficializou a data e o primeiro Dia das Crianças foi o 12 de outubro de 1925. Depois, a data foi esquecida e só voltou a ser comemorada a partir de 1960, quando uma fábrica de brinquedos começou a divulgá-la. Também existe o Dia das Crianças em outros países, mas a data varia. Em Portugal, por exemplo, é no dia 1º de junho.

TESTE

MANSÃO ASSOMBRADA

O que você faria se estivesse diante de uma casa assombrada? Quer descobrir? Comece lendo a carta 1 e siga o caminho indicado.

1

Aproxime-se. Esta é a mansão.

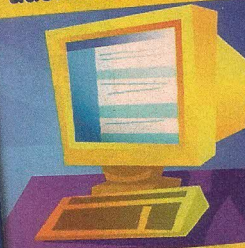
- Você quer entrar logo? Vá para a **carta 7**.
- Prefere investigar o lugar antes de se arriscar? Vá para a **carta 10**.

2

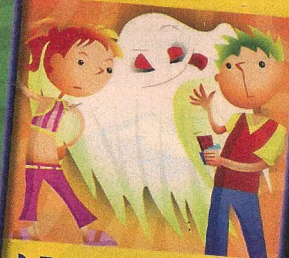
Você começa a olhar os quartos e surge um fantasma!

- Você corre para a sala de entrada? Vá para a **carta 7**.
- Vai para a cozinha? Vá para a **carta 6**.
- Encara o fantasma? Vá para a **carta 9**.

3

Na internet, um site diz que fantasmas adoram chocolate.

- Você entra na mansão agora? Vá para a **carta 7**.
- Prefere fazer perguntas à sua avó antes? Então vá para a **12**.

4

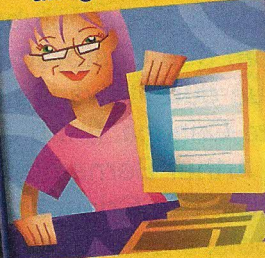
O fantasma fica agitado. O que você faz?

- Entrega o seu chocolate para ele? Vá para a **14**.
- Devora o chocolate em tempo recorde? Vá para a **carta 5**.

9

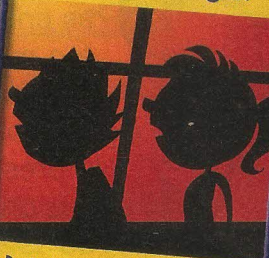
Decidiu encarar o fantasma? O que vai fazer agora?

- Oferece um chocolate a ele? Vá para a **4**.
- Diz oi ao fantasma? Vá para a **carta 5**.
- Foge correndo? Vá para a **7**.

10

Cauteloso, prefere investigar casas antigas. Como?

- Pela internet? Vá para a **carta 3**.
- Decide fazer umas perguntas para a sua avó que é muito sabida? Vá para a **12**.

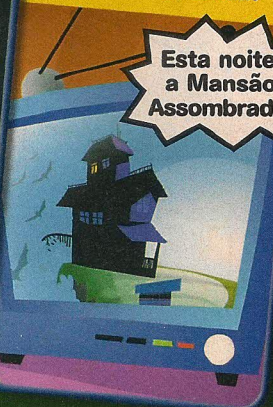
11

O interruptor não funciona. Melhor ir para outro lugar.

- Acha melhor voltar para a sala de entrada? Vá para a **7**.
- Vai dar uma geral nos quartos? Vá para a **carta 2**.

12

Sua avó diz que, ao abrir uma torneira, a luz se acende!

- Você decide então entrar na mansão agora! Vá para a **7**.
- Hum... acha melhor confirmar na internet primeiro? Vá para a **carta 3**.

Texto
MARCELO CASSARO
Design
ELISABETE NAGAHAMA
Ilustrações
ROGÉRIO DOKI
5
Ele não gosta de provocação e corre atrás de você.
Você não consegue sair do lugar? Vá para a carta 15.
Volta correndo para a entrada da casa? Vá para a 7.
6
A cozinha está muito escura. O que você faz?
Tenta procurar o interruptor para acender a luz? Vá para a 11.
Procura a pia e abre a torneira? Vá para a carta 8.
7
Na sala de entrada, por onde começa a exploração?
Pela cozinha? Vá para a carta 6.
Pelos quartos? Vá para a carta 2.
Acha melhor voltar para sua casa? Vá para a 13.
8
A luz se acende e você vê uma linda caixinha de música.
Quer levá-la para a sua avó? Vá para a carta 16.
Voltar à entrada? Vá para a 7
Espiar os quartos? Vá para a 2.
13
Essa história de mansão assombrada não é para você. Melhor ver um filme de terror em casa!
Esta noite, a Mansão Assombrada!
14
Você fez um novo amigo. Agora pode visitar a mansão sempre, mas traga mais chocolate!
Volte sempre!
15
O fantasma tentou de tudo, mas não conseguiu assustá-lo e decidiu sumir de uma vez. Isso sim é coragem!
Eu quero outro emprego!
16
Ufa, valeu a pena passar esse susto! Você encontrou uma caixinha que, na verdade, tem poderes mágicos!
Adorei!

DESAFIO A MIL POR HORA

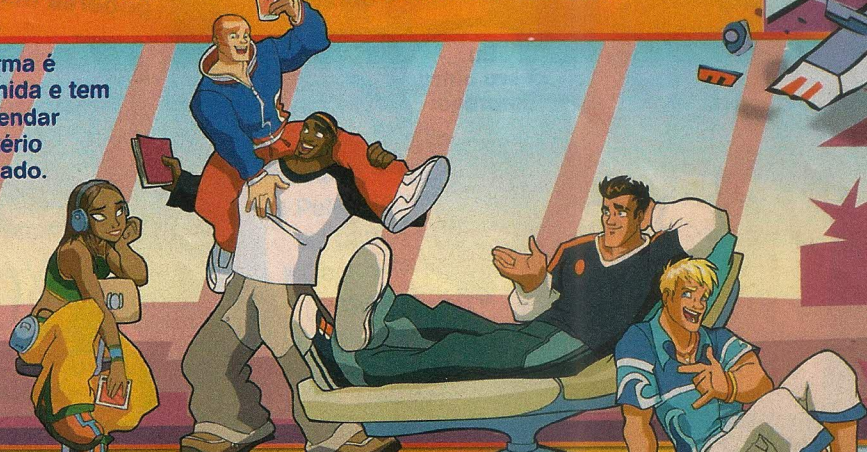
Aperte os cintos e prepare-se para encarar aventuras radicais com a turma do desenho A.T.O.M. que estréia na TV.

Vôos de dar frio na barriga, saltos das maiores alturas, artes marciais cheias de táticas especiais e surfe em incríveis ondas... Se você já ficou empolgado só de pensar em aventuras assim, tem de ver o que o grupo A.T.O.M. (Alpha Teens on Machines) encara nesse novo desenho da TV.

A equipe é formada por Axel, King, Shark, Hawk e Lionesse, que vivem na cidade de Landmark. O lugar tem diversão para quem curte ação e adrenalina. Essa turma se empenhou muito para vencer uma disputa local e assim ser escolhida para testar as máquinas de Mr. Lee, o dono misterioso de uma fábrica de carros e equipamentos de tecnologia superavançada.

Sempre a bordo de veículos modernos, o time A.T.O.M. vira herói da cidade, o que atrai a atenção de um cara sinistro: Alexander Paine. Ele é um gênio do crime, que escapou da polícia e se uniu a uma turma totalmente do mal.

Essa turma é muito unida e tem de desvendar um mistério do passado.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

SEGREDOS DO PASSADO

Axel, o líder da turma, é um adolescente cheio de dúvidas. Ele não sabe ao certo como seu pai sumiu e vive empenhado em investigar o passado.

O garoto herdou do pai técnicas sobre Jo-Lan, uma arte marcial antiga e desconhecida. Graças a ela, os ataques de Axel emitem ondas de energia. Essa habilidade é bem útil quando Paine entra em cena. No começo, o grupo acha que ele é só mais um vilão, mas aí descobre que o inimigo conhece o passado de Axel.

Paine estava com o pai do garoto quando ele sumiu numa explosão. Eles trabalharam juntos, até o vilão virar um traidor.

No acidente, Paine ficou inconsciente e foi preso. Depois conseguiu escapar e agora quer destruir a cidade e tudo o mais que o faça se lembrar do passado. E é esse o mistério que Axel precisa desvendar. A sorte é que ele pode contar com o apoio da turma radical da A.T.O.M.!

GALERA RADICAL

AXEL MANNING
É o líder da turma e está sempre bem-humorado. Gosta de grandes aventuras e de sentir um friozinho na barriga. Quem se liga em desenhos animados logo reconhece o sobrenome: Axel é o filho do herói Action Man.

CAT LEONE (LIONESSE)
É uma garota brasileira, que adora cantar e compor músicas. Não faz feio quando entra em ação e se dá superbem nas artes marciais.

CREY KINGSTON (KING)
Para esse fortão, não há obstáculo intransponível. Ele gosta de animais e detesta bagunça. Não pode ver nada fora do lugar nem sujo.

OLLIE SHARKER (SHARK)
Excelente surfista, que também é hábil com pranchas na terra e no céu.

ZACK HAWKES (HAWK)
Um mestre dos céus, pilotando um avião ou saltando de pára-quedas. Seu único problema é que é muito convencido.

TESTE

Descubra com quem da turma A.T.O.M. você mais se parece.

1 Em uma partida de vôlei, você:
- É o capitão do time.
- Se acha o melhor.
- Tem as cortadas mais fortes.

2 Quando está em casa, você curte:
- Ouvir música.
- Brincar com seu pet.
- Jogar games de caças aéreos.

VILÕES FUGITIVOS

SPYDAH
O nome verdadeiro desse gênio da ciência é Marcel. Ele usa um capacete que tem seis câmeras, lentes de visão noturna e visão infravermelha. Seus oito braços mecânicos são muito fortes.

DRAGON
Este guerreiro ninja usa sua técnica para o mal. Ele esconde vários mistérios que podem estar ligados a Axel.

ALEXANDER PAINE
Trabalhava com o pai de Axel como agente do governo, mas se tornou um traidor. Agora usa a sua força para destruir a equipe A.T.O.M., principalmente Axel.

FLESH
É uma montanha de músculos e ficou ainda mais forte com a ajuda de Paine. Porém, seu cérebro é pequeno e ele não entende absolutamente nada de tecnologia.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ FABIO BERTOLOZZI

3 Você briga com seu irmão quando ele:
- ▲ Faz a maior bagunça com os brinquedos.
- ▼ Mexe nos seus CDs.
- ● Fica mal-humorado.

4 Para você, o melhor programa para o final de semana é:
- ● Praticar esportes com seu pai.
- ◆ Chamar a turma para nadar no clube.
- ■ Assistir a um filme sobre esportes e lutas marciais.

5 Na sua turma, você:
- ▲ É o mais organizado.
- ▼ O mais convencido.
- ◆ O mais sossegado.

6 O que tem nas paredes do seu quarto?
- ◆ Fotos de ondas radicais.
- ■ Fotos de bandas.
- ▲ Imagens de animais.

7 Que esporte tem mais a ver com você?
- ▼ Saltos ornamentais.
- ◆ Mergulho.
- ■ Caratê.

RESULTADO

Se respondeu mais ●:
É bem parecido com Axel. Adora qualquer esporte e costuma ser o líder da turma.

Se respondeu mais ▲:
Faz o tipo do King. Curte atividades físicas, gosta de animais e odeia bagunça.

Se respondeu mais ◆:
Como o Shark, você se liga em esportes aquáticos. É cabeça-fresca e cheio de energia.

Se você respondeu mais ▼:
É o Hawk e ia adorar pilotar aviões. Só não fique convencido!

Se respondeu mais ■:
Você gosta de artes marciais e música como a Lionesse.

Descubra o que é a adrenalina e o que ela provoca na gente.

ADRENALINA PURA

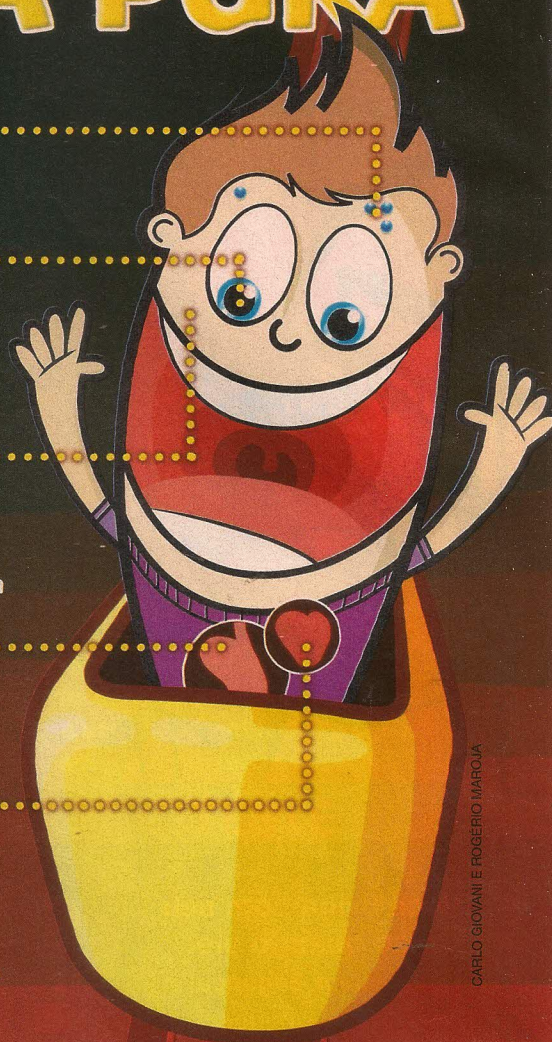
Você está no topo de uma montanha-russa. O coração dispara, a pele fica pálida e parece que tem um nó na sua barriga. Sabe o que é que causa tudo isso? A adrenalina.

Sempre que estamos diante de uma grande emoção, que pode ser um brinquedo radical, uma prova difícil ou um cão bravo, a adrenalina é liberada no sangue.

Ela serve para avisar ao organismo que alguma situação difícil vai acontecer e é preciso agir rápido: enfrentar o perigo ou sair correndo.

No caso da montanha-russa, por mais que a gente saiba que o risco de acidente é pequeno, não há como evitar o medo. Afinal, o brinquedo simula uma queda e faz o corpo soar o alerta.

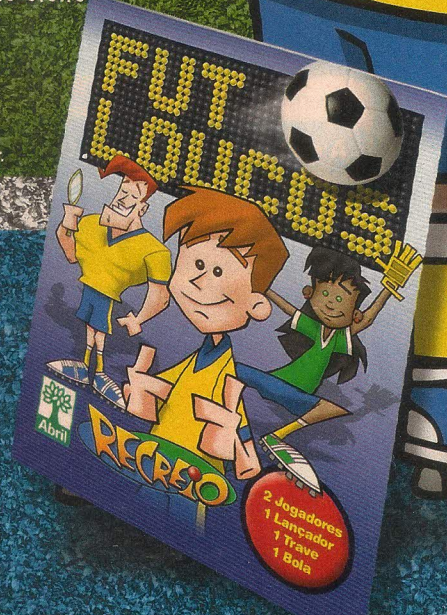
A adrenalina viaja pelo sangue a toda velocidade, fazendo com que as células notem sua presença e enviem sinais para o cérebro, que começa a preparar nosso corpo. Pense que, como nos super-heróis, várias partes do corpo ficam mais potentes. Confira!

- Suamos frio para manter o corpo resfriado.
- A pupila (bolinha no centro do olho) se dilata, deixando a visão mais aguçada.
- A falta de cor na pele tem a ver com a contração dos vasos sanguíneos. Assim, perdemos menos sangue se nos ferirmos.
- O fígado libera mais açúcar para a circulação, fornecendo mais energia para o organismo e os músculos trabalharem.
- O coração bate mais rápido para enviar sangue para órgãos importantes, como o cérebro.
- Nossa atenção aumenta.
- Os músculos se contraem, prontos para entrar em ação. Para que funcionem direito, precisam de mais oxigênio. Por isso, ficamos ofegantes, respirando mais rapidamente.

CARLO GIOVANI E ROGÉRIO MAROJA

Texto JULIA MOIÓLI
Design ROGÉRIO MAROJA
CONSULTORIA: CLAUDIO ELIAS KATER (professor de endocrinologia clínica da Unifesp).

MUNDO ANIMAL

Há milhões de anos, quando o homem vivia em cavernas, precisava que o corpo estivesse preparado para enfrentar caçadas e fugir das feras mais perigosas. Aliás, foi graças à adrenalina que a nossa espécie conseguiu sobreviver.

A adrenalina não é uma substância exclusiva dos seres humanos. Os outros mamíferos também acionam essa substância quando se sentem ameaçados. Para fugir ou encarar uma disputa, eles precisam de mais oxigênio e mais açúcar no sangue e nos músculos. E isso acontece sempre que a adrenalina é liberada.

Você acaba de ganhar Lino Kisono, um atacante distraído, mas habilidoso.

Amigão em campo

Pode encaixar um lançador em seu novo jogador e testar: Lino tem um chute poderoso. Mas, às vezes, chega atrasado aos treinos. Seja persistente, treine bastante com ele e depois monte uma superseleção com todos os FutLoucos. Assim vai dar para encarar um desafio e jogar contra um amigo. Veja as dicas:

1 Combine com um amigo e juntem os seus campos. Lembre-se de não colocar nenhum jogador de ataque mais adiantado, para evitar impedimento.

2 Sorteiem os lançadores e encaixem cada um em um jogador. Sorteiem quem vai começar. O sorteado faz o primeiro lançamento da sua área. Se acertar um jogador do outro time ou se a bola sair do campo, é a vez do outro participante.

A bola é do adversário!

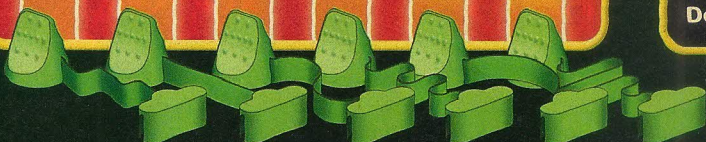
Ficou fácil. É só fazer!

3 Se não acertar ninguém ou acertar alguém do seu time, ele continua tentando o gol. Após dez minutos, vence quem fizer mais gols.

Saiba mais sobre a coleção e veja as fichas de todos os FutLoucos no www.RECREIONLINE.com.br

JOGADAS DE EFEITO

A coleção FutLoucos tem vários tipos de lançadores. Confira a força de cada um. Use os mais potentes para lançamentos e chutes fortes. E os menos potentes para *passes curtos e precisos.*

10	7.8	7.1	6.2	5.3	4.6

LINO KISONO

PERSONALIDADE
É um amigão e está sempre pronto a ajudar os companheiros da turma, tanto na escola como em campo.

PONTOS FORTES
Tem boa visão de jogo e sabe se posicionar em campo.

PONTOS FRACOS
Detesta acordar cedo, se atrasa no treino e se distrai em campo.

TIPO DE CHUTE
De bico, para cima e forte.

Texto ▸ RONNY MARINOTO / Design ▸ FABIO BERTOLOZZI

Aventura em ritmo de rock no GBA.

DUPLA DO BARULHO

A dupla Puffy AmiYumi é formada por roqueiras japonesas que fazem um par perfeito no palco e nos desenhos. E você também pode se divertir com elas no GBA, com o jogo **Hi Hi Puffy AmiYumi: Kaznapped!**.

Na história, Harmony, a fã número 1 da dupla, fica zangada por não poder acompanhar as garotas em uma viagem e some com os instrumentos de Ami e Yumi. E ela ainda seqüestra Kaz, o empresário da dupla.

Você tem a missão de recuperar o equipamento perdido e libertar Kaz. É preciso combinar as habilidades das roqueiras para se sair bem: Ami salta mais alto e, para se pendurar nos lugares, usa o microfone. Já Yumi pode derrotar os inimigos e quebrar paredes batendo com a guitarra.

Elas têm de escapar de fãs enlouquecidos, evitar os fotógrafos e vencer algumas criações de Harmony. Entre uma viagem e outra, você controla o ônibus voador e participa de combates divertidos. Tudo ao som de uma trilha sonora radical, é claro.

Yumi usa a guitarra para quebrar alguns blocos.

Ao encontrar estes ganchos, use o fio do microfone da Ami para se balançar.

A gravação do seu progresso acontece sempre que completa uma fase.

Empurre os blocos para fazê-los cair sobre botões que abrem passagens.

DICAS

- Termine o jogo para destravar uma fase secreta.
- Encontre todos os instrumentos perdidos para habilitar roupas e minigames na opção **Backstage**.

Salvar gatinhos recupera a energia das meninas. Fique abaixado até encher a barra.

Texto: FANNY ABRAMOVICH
Ilustração: CARLO GIOVANNI

MAR E LUA!

Clarissa acordou. Espreguiçou. Cantarolou. Espichou a nuca para ver a vegetação vibrando, contorcionando, espichando. Ocupando mais e mais o espaço. Pra cima e pros lados. Tomando outra forma. Arredondando, triplicando. Lindura crescente!

Clarissa perfumou, penteou por horas seus morenos cabelos. Olhou no espelho, aprovou. Saiu.

Nadou pelas terras onde morava. Força só nos braços. Nuca esticada pra frente, cabeça atenta. Olhos sem perder lances. Conhecer os novos habitantes, os bebês ou os de mudança. Enxergar o que achou que conheceu, mas não entendeu.

Cheirando odores das novas plantas e o das misturanças de várias, sentindo o gostinho da primeira mordidela e o sabor ficante na boca, depois de acabar de comer. Descobrindo atalhos entre arcos da vegetação, passando de lado e uma paisagem espantosa no vai-volta. Desvios das possíveis espinhadelas. Doidas de mais.

Entre braçadas, encontros com o salmão rosa e as tainhas miúdas, com polvos abraçantes e lulas pululantes, bacalhaus cantando fados, sardinhas brigando por mais espaço, ostras protestando e recusando abrir suas conchas. Risadas, fofocas, contenteza. Pra todos perguntou como subir e ver, pelo menos uma vez, as belezuras acima das águas do mar.

Silêncio. Resposta difícil. Sem pernas, como subir? Olhou pra ela mesma, muito pra baixo... Só sua calda tipo leque, abanando, abrindo caminhos pelos lados, sem machucar ninguém. Sua voz atraente, convidante. Perigosa só pra marinheiros. Nunca pros de outras espécies...

Altas perguntas de muitos pra ela. Quem pensava ser? Calou, gaguejou, engasgou sem perguntar. Encucou. Procurou Dona Aranha, costureira da roupa deslumbrante do casamento da Narizinho... O vestido mais lindo do mundo! Resposta junta, dela e suas seis filhotas. Você é uma sereia! Lindérrima!

Sereia sobe? Sim. Pelo encantamento. Rápido, todas pegaram suas agulhas e corte-e-costura duma cauda azul brilhante... Depois, o demorado. Bordar e enfeitar com faíscas ensolaradas brilhantes. Prateadas e prateando o do lado. Cor certa pra vagar pelo fundo do mar. Clarissa experimentou. Adorou, envergonhou. Agradeceu, beijocou e saiu...

Subiu e mais subiu pelo mar. De repente, trombou com uma prancha de esqui. Olhou molemente pro moleque. Ele ofereceu carona. Deslumbrante enxergar o céu aberto, o sorriso ensolarado do surfista, um pouco das águas-de-cima-do-mar... Deslumbrou. Suspirou.

Boiou e encontrou uma gruta. Moradia de primeira. Até saber pra onde ia. Olhou a espuma das ondas, sentiu a gostosura de ser abraçada com areia fina, clara e leve. Deu com plantas, sem mistérios. Sempre no mesmo lugar. Desde o dia do seu plantio. Sem ousadia, pra abrir mais. Mordiscou esquisitices encontradas no seu caminho.

Numa tarde, viu uma pipa colorida no céu... Balões subindo, ficando, esperando a chegada de outros... Zepelim propagandando, aviões sacolejantes. Clareou. Querendo também ver a terra bem de cima. Voar. Subir.

Decifrou logo. Pôr os mesmos tecidos na sua cauda. Precisando mudar a cor. Prateada. Por ser de noite... Espalhar estrelinhas brilhantes em todo o corpo. Combinando com a lua.

De noite, preparou. Pulou, saltou e começou a subida. Fez figa. Conseguiu. Voou e mais voou. Leve, soprada por um ventinho, passarinhou. Aterrizou. De cima, vendo a terra embaixo e o mar ainda mais abaixo, andou pelas nuvens. Parando, passando. Encantada e encantadora. Sabendo que cor de roupa usar. Pro mar, azul. Pro céu, prateado. Pros dois, com brilhos esparramados e iluminantes. Uma sereia viajada! Feliz!

ME DÁ UM

Descubra por que esse gesto é tão legal.

Um abraço apertado de alguém que gostamos é sempre muito bom. E o legal é que ele pode ter vários significados sem que a gente precise falar nada. Ele é capaz de expressar coisas como "conte comigo", "que bom ter você por perto" e mais uma porção de outros sentimentos.

A novidade é que, além de ser uma delícia, os cientistas descobriram que o abraço tem poderes incríveis sobre a saúde. É que, com a troca de calor e afeto, acontece algo no nosso corpo: substâncias responsáveis pela sensação de alegria e bem-estar são ativadas. Já outras que o corpo produz em momentos de tensão diminuem. Então, nos sentimos calmos, relaxados e confortáveis.

Quando nos sentimos assim, diminuímos a chance de ficarmos doentes, e a possibilidade de vivermos mais aumenta. Dá para dizer que, quanto mais abraços colecionar, mais aniversários você vai fazer.

E não é só isso. O abraço é tão especial que influencia até no crescimento! Pesquisas revelaram que, enquanto somos crianças, os abraços são importantes para que possamos crescer de tamanho. Isso porque a emoção do abraço estimula o cérebro a produzir uma outra substância, que é responsável pelo nosso crescimento.

PELO MUNDO

Em inglês: Hug
Em alemão: Umarmung
Em italiano: Abbraccio
Em francês: Étreinte
Em espanhol: Abrazo

FONTE: A Terapia do Abraço, de Kathleen Keating.
CONSULTORIA: GERALDO MASSARO (psiquiatra e terapeuta em psicodrama do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo).

ABRAÇO!

Esta matéria foi sugerida pela leitora Camila F. Donath, que queria saber quem inventou o abraço. Ninguém sabe, Camila, nem quando, nem onde, mas abraçar é bom, né? Um abraço apertado para você!

VOCÊ SABIA QUE...

- O maior abraço do mundo, registrado no Livro dos Recordes, reuniu 5.117 estudantes de uma escola no Canadá, em 2004? Eles ficaram abraçados durante dez segundos.
- Os macacos muriquis, que vivem na Mata Atlântica, trocam abraços entre os membros do grupo para demonstrar carinho e também quando os filhotes se sentem tristes ou sozinhos?
- Dar um abraço em um bicho de estimação também faz bem para a saúde? Pode ser seu cão, seu gato ou até o bicho do seu amigo se você não tiver um. Peça emprestado a ele, se for o caso.

ALGUNS ABRAÇOS

DE TÍMIDO
Os corpos não se tocam abaixo dos ombros. É sinal de carinho, mas é formal.

SANDUÍCHE
É o abraço de três pessoas. Serve para dar carinho a quem está no meio ou para comemorar algo conquistado pelo trio.

DE URSO
Quando uma pessoa é maior que a outra e o abraço é um apertão cheio de energia.

DE TURMA
Depois de uma vitória em uma partida, nada melhor do que agarrar o grupo todo. Esse é o abraço de turma.

VIRTUAL
É pelo computador e, nesse caso, ele é assim: [ ].

DO CORAÇÃO
Esse tipo de abraço é firme e sincero, dura um bom tempo e mostra que as pessoas são muito ligadas.

Texto CRISTIANE YAMAZATO
Ilustração ROGÉRIO MAROJA

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ROGÉRIO MAROJA

CHEIO DE

Saiba mais sobre o coco e sua incrível transformação.

Coco tem tudo a ver com praia. E não é só porque tomar sua água em um dia de calor é a maior delícia. É que o coqueiro é típico de climas quentes e úmidos e cresce melhor nas regiões próximas do mar.

Além disso, esse fruto se espalhou pelo mundo viajando principalmente pelas águas do mar.

Como a parte mais de fora de sua casca tem uma cera que é impermeável à água salgada e sua polpa é fibrosa e pesada, ele consegue flutuar e assim ser levado pelas correntes marítimas. Seu formato arredondado também ajuda nessa travessia.

Os pesquisadores acham que os primeiros cocos saíram de alguma região da Ásia, perto da Malásia ou da Indonésia, e foram parar em vários lugares do mundo.

Isso porque não se sabe ao certo qual é a origem do coco, mas relatos muito antigos, de séculos antes de Cristo, já falavam desse fruto.

A PLANTA

O coqueiro é uma árvore de até 30 metros de altura, com folhas longas, de até 3 metros de comprimento, que formam uma espécie de coroa à sua volta.

O coco é coberto por uma casca verde. A parte branca e interna que comemos é a semente. Ela vai se formando aos poucos.

Pode parecer mágica, mas a água se acumula lá dentro, pois o coqueiro absorve água e nutrientes do solo e das chuvas para crescer. O mais curioso é que, à medida que o fruto amadurece, o líquido vai virando polpa! Um ano é o tempo necessário para que toda a água suma e a polpa fique grossa.

E a transformação do coco ainda não acabou. A parte de fora da casca, que é fibrosa, pode ser retirada. Daí sobra uma camada bem seca e marrom. Muita gente não sabe, mas o coco escuro, menor e peludinho e do qual tiramos o coco ralado é o mesmo que um dia já foi verde com água dentro.

É O MESMO?! SIM!

- A parte mais externa é coberta por uma cera impermeável, que permite que o coco fique na água sem estragar.
- Por baixo dessa casca fina e lisa, há uma parte fibrosa que envolve uma camada mais dura. No coco maduro, as fibras caem, a casca fica seca e escurece.
- A semente fica por baixo e é a parte branca e mole no coco verde. Lá também fica a água. No coco maduro, a água seca e vira polpa.

VOCÊ SABIA QUE...

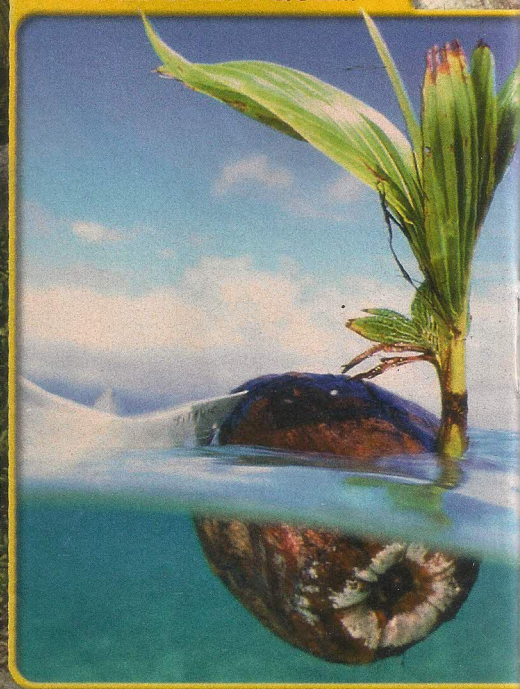
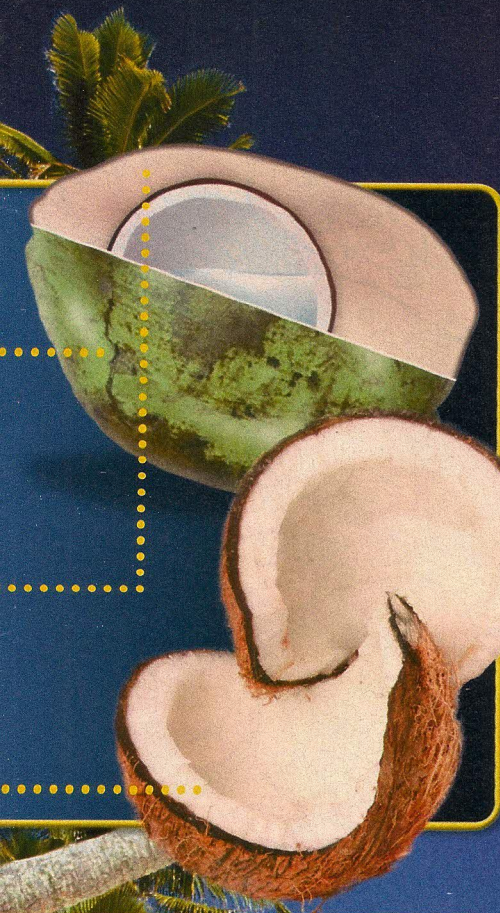
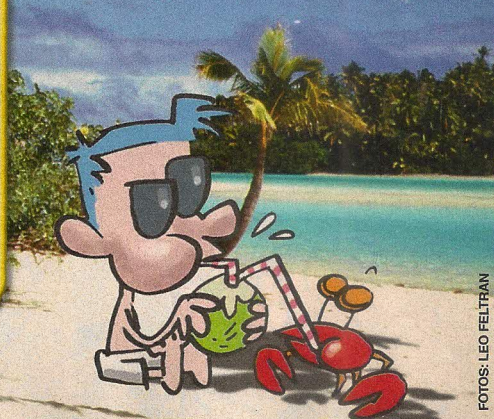



FOTO: TOBIAS BERNHARD/CORBIS/STOCK PHOTOS

SURPRESAS

CONSULTORIA: CARLOS CÉSAR PEREIRA NOGUEIRA (pesquisador da Embrapa Meio-Norte).

- O coco pode viajar pelo mar por até quatro meses?
- Ele chegou ao Brasil em 1553, trazido pelos portugueses? Hoje, ele é mais produzido nas regiões Norte e Nordeste.
- Uma árvore pode dar cocos por até 80 anos?
- Quase tudo do coco pode ser aproveitado? A camada externa serve para fazer adubos, sacos e escovas. A casca é usada no artesanato. Já o óleo é útil na alimentação e na produção de sabão e cosméticos.
- Além de gostoso, o coco é muito nutritivo? Tem sais minerais, vitaminas, proteínas, gorduras e carboidratos.

COCOLATE

Você vai precisar de:

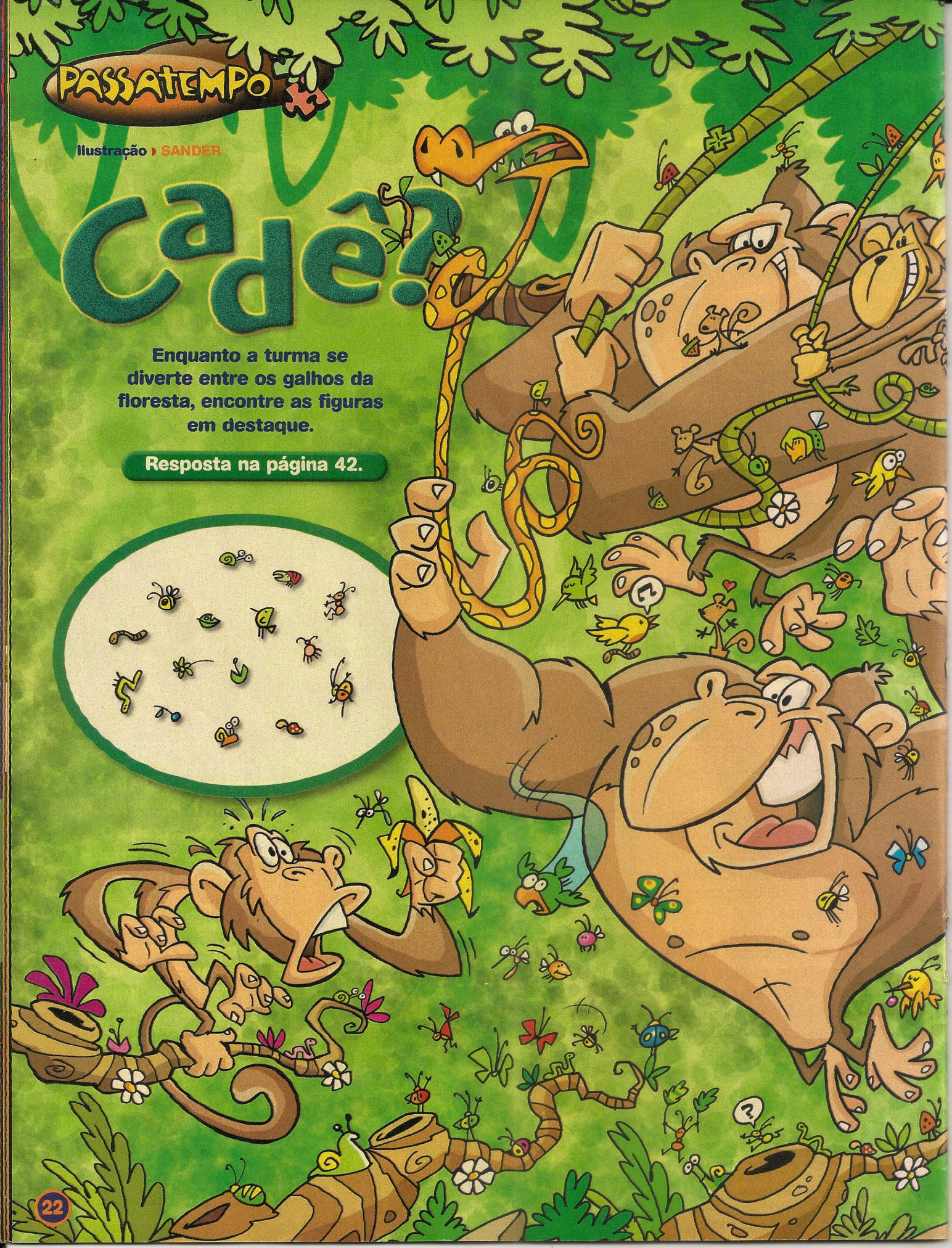
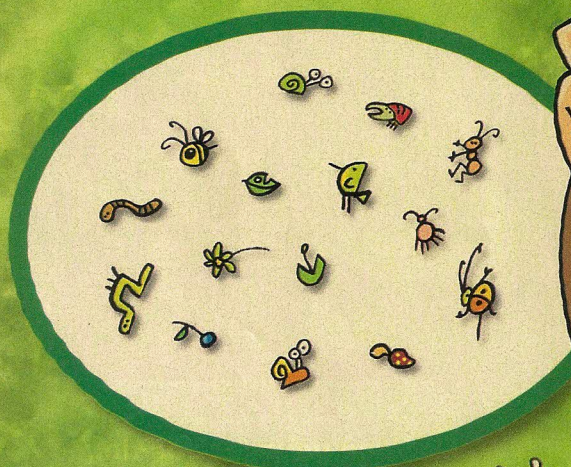
- 1/2 pacote de **biscoito de chocolate** picado
- 1 vidro de **cereja em conserva** cortada em pedacinhos
- 3 colheres de sopa de **leite condensado**
- 1 xícara de **nozes** picadas
- 1 xícara de **coco** ralado

Misture tudo em uma tigela, menos o coco. Faça bolinhas e passe no coco ralado. Leve à geladeira antes de servir.

FOTO: F. DAMM/CORBIS/STOCK PHOTOS

FOTOS: LEO FELTRAN

PASSATEMPO
Ilustração SANDER
Cadê?
Enquanto a turma se diverte entre os galhos da floresta, encontre as figuras em destaque.
Resposta na página 42.

STAMP

Conheça os gorilas, gigantes da selva que não são tão bravos quanto parecem.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

FORTÕES TÍMIDOS

Troncudos e fortes, os gorilas impõem respeito. Mas são tímidos e pouco agressivos. Quando se sentem ameaçados, preferem assustar o inimigo com gritos ou batendo no peito com as mãos. Só atacam em último caso.

Se dois grupos se cruzam, o comum é que um ignore o outro e até mudam de caminho para evitar um confronto.

Eles são capazes de diversas vocalizações, que vão de urros e rugidos quando estão bravos a roncos e gemidos usados na comunicação com o grupo e até um assobio para marcar território que pode ser ouvido a 1 quilômetro de distância!

Os gorilas comem folhas, raízes e frutos. A comilança começa cedo. Depois do almoço, tiram uma soneca e continuam procurando comida até a noite. A maior parte do dia ficam no chão, mas sobem em árvores para dormir.

Muito unidos, vivem em bandos de até 40 gorilas, liderados pelo mesmo macho por anos. Quando a fêmea vai dar à luz, o macho faz um ninho de galhos e folhas no alto de uma árvore. O bebê nasce e já se agarra à mãe.

Quando ficam adultos, deixam a família. As fêmeas se unem a outro bando ou macho solitário. Já eles ficam sozinhos até atraírem fêmeas para formar seu próprio grupo.

Esses bichões estão ameaçados por causa da destruição do seu habitat e da caça ilegal.

GORILA FALANTE

Os gorilas só perdem para os chimpanzés e orangotangos em matéria de inteligência. Mas são bem espertos. A gorila Koko foi treinada para se comunicar por meio dos sinais dos surdos-mudos e passou a conversar com seus treinadores por gestos. Ela aprendeu quase 2 mil palavras!

FOTO: RANDY WELLS/ CORBIS/ STOCK PHOTOS

AULA DE PLANTAS

Desde cedo, os gorilinhas descobrem o que podem comer. Com 3 meses, eles passam a levar à boca migalhas e restos de frutos e folhas que suas mães deixam cair sobre o peito enquanto comem. É assim que aprendem quais vegetais que precisam para viver. Eles mamam até os 18 meses, mas até essa idade já testaram e reconhecem cerca de 60 vegetais diferentes, inclusive espinhos e urtigas, que irritam a pele.

A MELHOR AMIGA

Uma das maiores amigas dos gorilas foi a pesquisadora Dian Fossey. Ela morou na selva, estudou os hábitos deles e chegou a trocar abraços com os bichões. Dian enfrentou caçadores e o governo africano para proteger os gorilas da extinção. Ela morreu e hoje quem continua seu trabalho é a fundação The Dian Fossey Gorilla Found Internacional.

FOTO: SIPA PRESS

A FICHA DO BICHO

Altura ▸ até 2 metros.
Peso ▸ a fêmea pesa de 70 a 140 quilos e o macho, de 135 a 275 quilos.
Gestação ▸ 251 a 295 dias.
Tempo de vida ▸ cerca de 35 anos.
Onde vive ▸ em florestas tropicais da África.

Macaquice gigante

Saiba mais sobre King Kong, o gorila que virou astro do cinema.

King Kong é o gorila mais famoso do mundo. O filme estreou em 1933 e logo virou um sucesso. Multidões iam ao cinema para ver o bichão e quase morriam de medo durante o filme.

Era a primeira vez que viam um grande monstro (de mentira) na tela! Além de gritos, rolava também muita simpatia por ele, afinal, King Kong era um gorila de bom coração.

A idéia do filme foi do cineasta Merian C. Cooper. Um dia, ele sonhou que um gorila gigante destruía a cidade de Nova York e achou que aquilo daria um bom filme, e estava certo. King Kong já ganhou duas refilmagens.

A HISTÓRIA

Um diretor de cinema precisa de uma atriz para um filme, mas ninguém aceita o papel. Então, ele contrata uma bela jovem que encontra na rua. A equipe viaja e vai parar na Ilha da Caveira, onde uma tribo de selvagens captura a atriz para oferecer ao gorila gigante, mas o bichão se apaixona por ela. Para salvar a jovem, a equipe enfrenta monstros pré-históricos e consegue capturar o Kong. Eles levam o gorila para Nova York, onde ele causa muitas confusões na procura por sua amada.

OS TRÊS FILMES

1933

Kong parecia enorme, mas media só 40 centímetros. Os urros eram uma combinação de rugidos de tigres e leões. Para a cena no alto do edifício, um ator escalou uma miniatura do prédio.

FOTO BETTMANN/ CORBIS/ STOCK PHOTOS

1976

No começo das gravações, o Kong deste filme seria um gorilão mecânico, mas, como a construção ia ficar muito cara, a saída foi costurar uma roupa de gorila para um ator vestir.

2005

Este Kong foi criado por computação gráfica, o que dá a ele grande realismo. Os urros foram interpretados por um ator e um sistema de som ampliou a voz produzindo um efeito superarrepiante.

FOTOS DIVULGAÇÃO

Texto › EDUARDO PERÁCIO
Ilustração › MAURO SOUZA

CUIDANDO DA ÁGUA

Descubra como a água pode ser tratada para voltar mais limpa ao meio ambiente.

Sabe para onde vai a água que usamos para escovar os dentes, tomar banho, lavar a louça ou dar a descarga? Ela não some como num passe de mágica. Essa água suja escorre pelos canos e forma o esgoto doméstico. Infelizmente, na maioria das cidades do Brasil, ele é despejado em rios ou mares.

Toda a sujeira que a água das chuvas carrega, como o lixo das ruas ou o veneno usado nas plantações, também produz esgoto. Seu nome é diferente: esgoto pluvial. Mas o destino é o mesmo: rios e mares.

A natureza recebe ainda o esgoto industrial, que são os restos das fábricas, produtos químicos muito tóxicos.

O resultado de tudo isso é a poluição dos rios e mares e a destruição do meio ambiente, além das doenças que águas poluídas podem transmitir às pessoas, como diarréia e leptospirose.

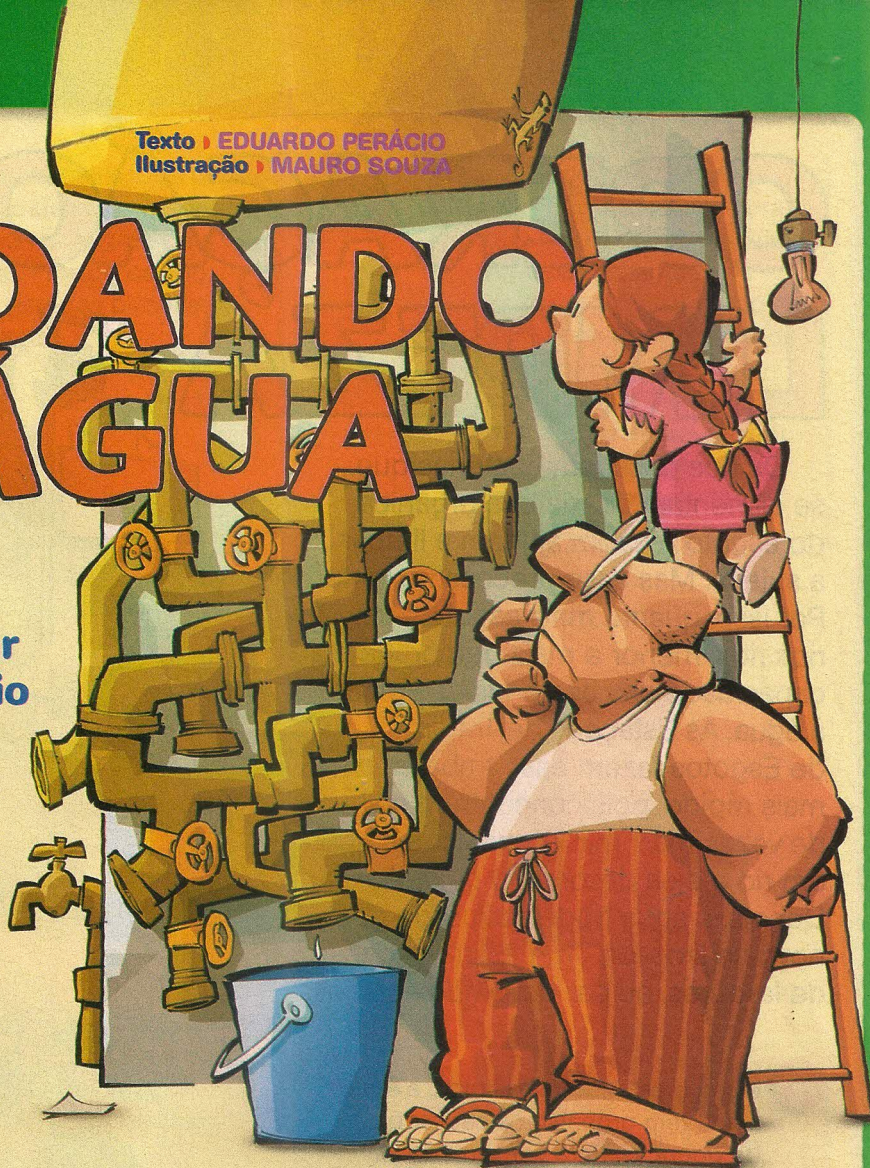
HORA DE AGIR!

Existem jeitos de evitar esses problemas e preservar rios e mares.

É importante, por exemplo, não desperdiçar água, não jogar lixo nas ruas e separar o material que pode ser reciclado.

Todas as casas, prédios, indústrias e até plantações devem ter uma rede de canos para levar a água suja até Estações de Tratamento de Esgoto, que são chamadas de ETEs.

Nessas estações, materiais e substâncias poluentes são separados da água e ela é tratada para voltar ao meio ambiente, por isso os governos devem construir ETEs por todo o país.

Vire a página e veja como funcionam essas estações.

OPERAÇÃO LIMPEZA

Infográfico ▸ MAURO SOUZA E RODRIGO RATIER
TEXTO EXTRAÍDO E ADAPTADO DA REVISTA MUNDO ESTRANHO, Nº 17.

Os rios possuem bactérias que se alimentam da matéria orgânica do esgoto e assim ajudam a limpar a sujeira. Mas esse processo é lento. Por isso, quanto mais esgoto é jogado nos rios, menor e mais demorada é a capacidade das bactérias de limparem a água. As Estações de Tratamento de Esgotos fazem esse trabalho bem mais rápido, pois concentram milhares de vezes mais microorganismos que um rio e eles devoram a poluição. Depois, a água pode ser usada de novo na limpeza de ruas, na irrigação de lavouras, ou ser devolvida aos rios.

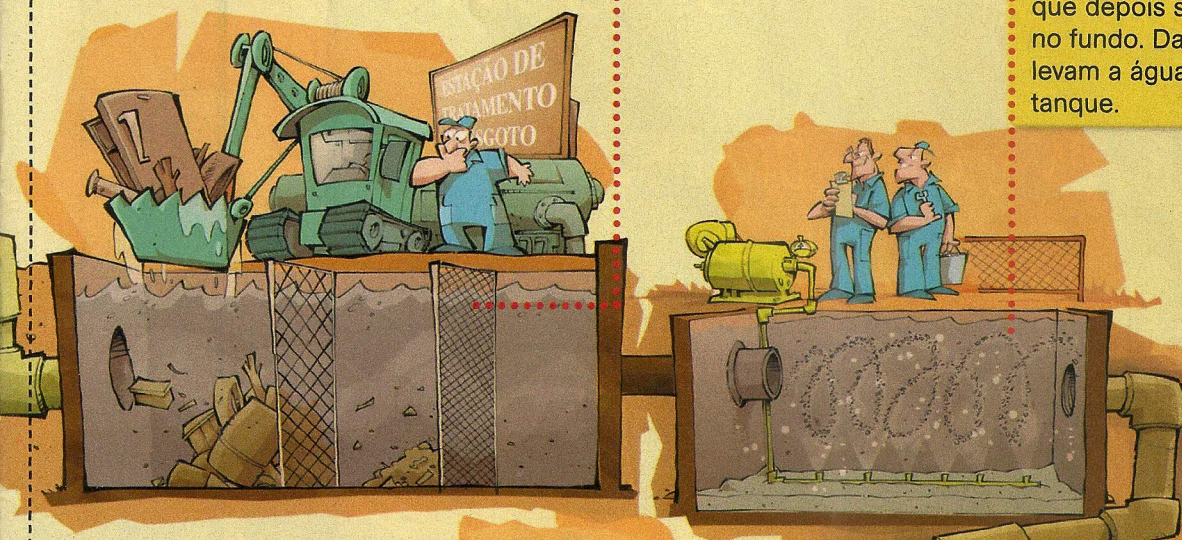
7 Mesmo estando mais limpa, a água ainda tem organismos causadores de doenças. Para ser reutilizada, ela é filtrada e clorada em uma **estação de utilidades**. Depois, serve para irrigação e uso industrial.

6 A água está pronta para voltar ao **rio**. Quase todos os poluentes foram eliminados. Além disso, a quantidade de oxigênio que ela tem pode ajudar na limpeza dos cursos d'água, dando uma força para a natureza.

5 A água está quase limpa, mas ainda há as bactérias, que são mais pesadas que a água e vão para o fundo. Aí, começa a **decantação secundária**: em tanques redondos, uma pá giratória manda essas bactérias para o tanque anterior.

SITES LEGAIS

- www.sabesp.com.br
- www.uniagua.org.br

1
Para começar, duas grades, a primeira mais larga e a segunda mais estreita, não deixam passar o lixo sólido que vem junto com o esgoto pela tubulação enorme da estação. Fios de cabelo, tocos de madeira, papelões, garrafas plásticas e até geladeiras ficam presos nas grades e são retirados da água.
2
Nesta grande caixa, são retiradas a areia e a terra que se misturam à sujeira. A etapa é chamada de desarenação. Um tubo joga ar na água, formando uma espiral com as partículas de areia e terra que depois se acumulam no fundo. Daí, bombas levam a água para outro tanque.
Pá
Resíduo sólido
3
Aqui, grãos e resíduos de fezes são eliminados. Como são mais pesados do que a água, ficam no fundo. Esta fase chama-se decantação primária. Uma pá empurra o lodo para um tipo de ralo e depois para outro setor, onde pode ser transformado em adubo.
Água
Bactérias
4
Esta é a parte mais importante. A água, ainda suja, chega ao tanque de aeração, que tem milhões de bactérias. Aí, um tubo injeta microbolhas de ar para aumentar a atividade dos bichinhos, que comem a sujeira numa velocidade muito maior do que comeriam em um rio.
Conheça a Declaração Universal dos Direitos da Água no site
www.RecreiOnline.com.br

Realização:

EDITORA Abril

promoção torcida abril na alemanha.

o próximo convocado pode ser você.

- PEDALADA = AUSTRICKSEN

- DRIBLE DA VACA = DRIBBLEKÜNSTLER

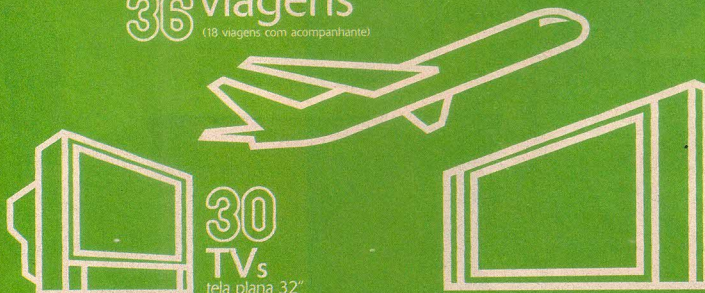
- BRASIL HEXACAMPEÃO = BRASILIEN SECHSFACH WELTMEISTER

AlmapBBDO

Quer acompanhar o Hexa de pertinho?

Participe da promoção Torcida Abril na Alemanha. São 5 sorteios, 1 por mês, cada um valendo 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de tela plana. E, em maio, ainda acontece um sorteio especial: mais 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.

Não fique no banco de reservas. Quanto mais cartas você enviar, mais chances tem de ganhar.

36 viagens (18 viagens com acompanhante)

30 TVs tela plana 32"

6 TVs de plasma 42"

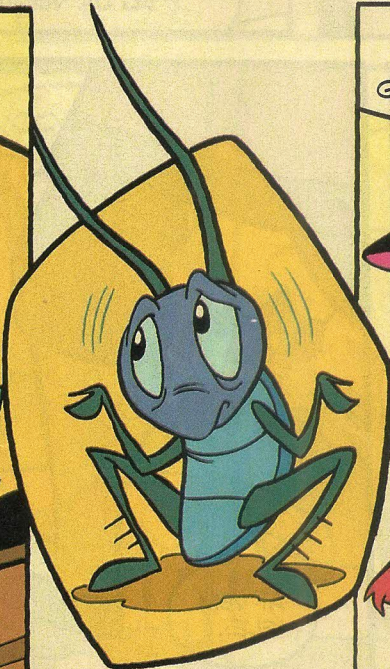
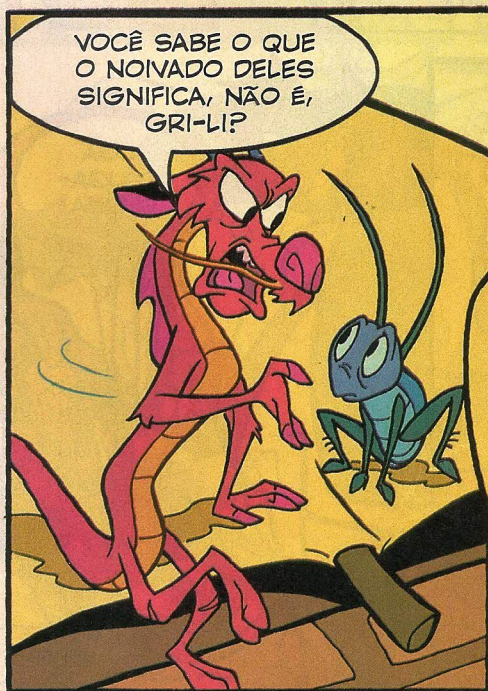
- Promoção válida até 05/05/06.
- CA CAIXA nº 6-0577/2005.
- O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.

Apoio:

Disney MULAN

QUEBRA TUDO, MUSHU!

MULAN E SHANG TÊM A MISSÃO DE ESCOLTAR AS TRÊS FILHAS DO IMPERADOR ATÉ O REINO DE QUI GONG, ONDE HAVERÁ UMA GRANDE FESTA: AS PRINCESAS VÃO SE CASAR COM OS FILHOS DO LORDE CHIN. MAS, GRAÇAS A UMA CONFUSÃO DE MUSHU, MAIS UM CASAMENTO PODE ACONTECER EM BREVE...

NÃO ACREDITO QUE A MULAN TÁ FAZENDO ISSO COMIGO! ELA VAI SE CASAR COM O SHANG!

OS CAVALOS ESTÃO CANSADOS, SHANG. E ACHO QUE AS PRINCESAS VÃO GOSTAR DE TOMAR UM POUCO DE AR.

ESTÁ BEM, MULAN. AQUI PARECE UM BOM LUGAR PRA ACAMPAR.

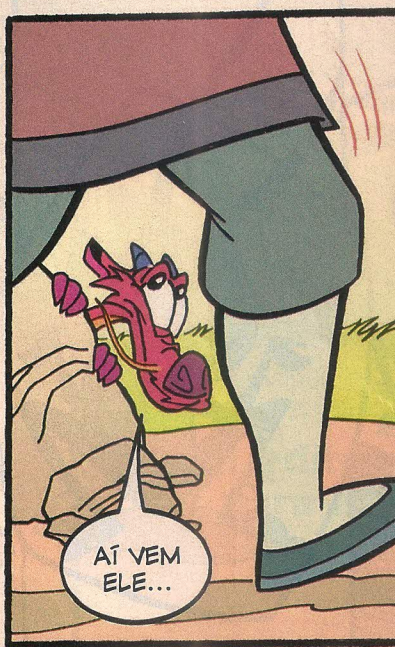
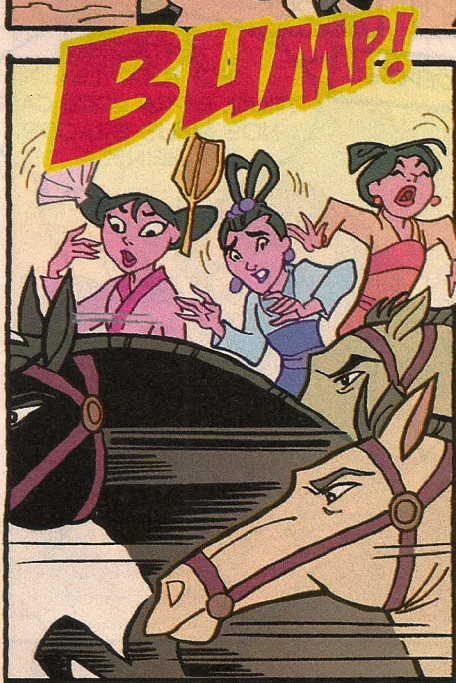
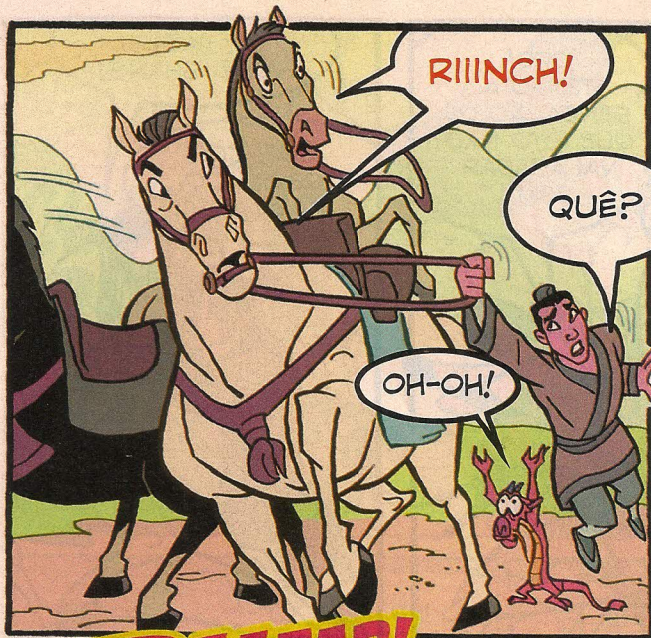
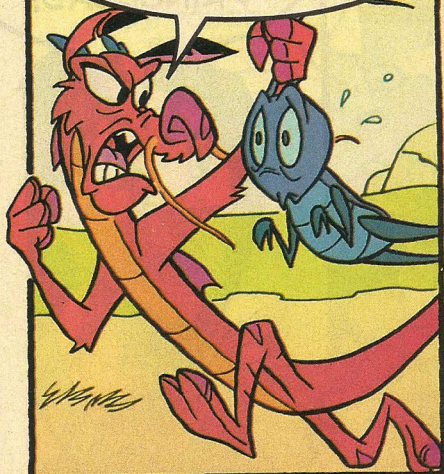
PO, YAO E LING! VAMOS PARAR. CUIDEM PRA QUE AS FILHAS DO IMPERADOR TOMEM UM POUCO DE AR FRESCO.

VOU LEVAR OS CAVALOS AO RIACHO PRA BEBER ÁGUA.
TAMBÉM PRECISAMOS DE LENHA PRA FOGUEIRA. EU JÁ VOLTO.

AHÃ! TIVE UMA IDÉIA!

SE EU IMPEDIR QUE SHANG CUMPRA ESSAS TAREFAS SIMPLES, A MULAN VAI ACHAR QUE ELE É UM INÚTIL! E SEM CHANCE DE ELA SE CASAR COM ALGUÉM ASSIM!

AÍ VEM ELE...
UGA BUUGA-BUUGA!

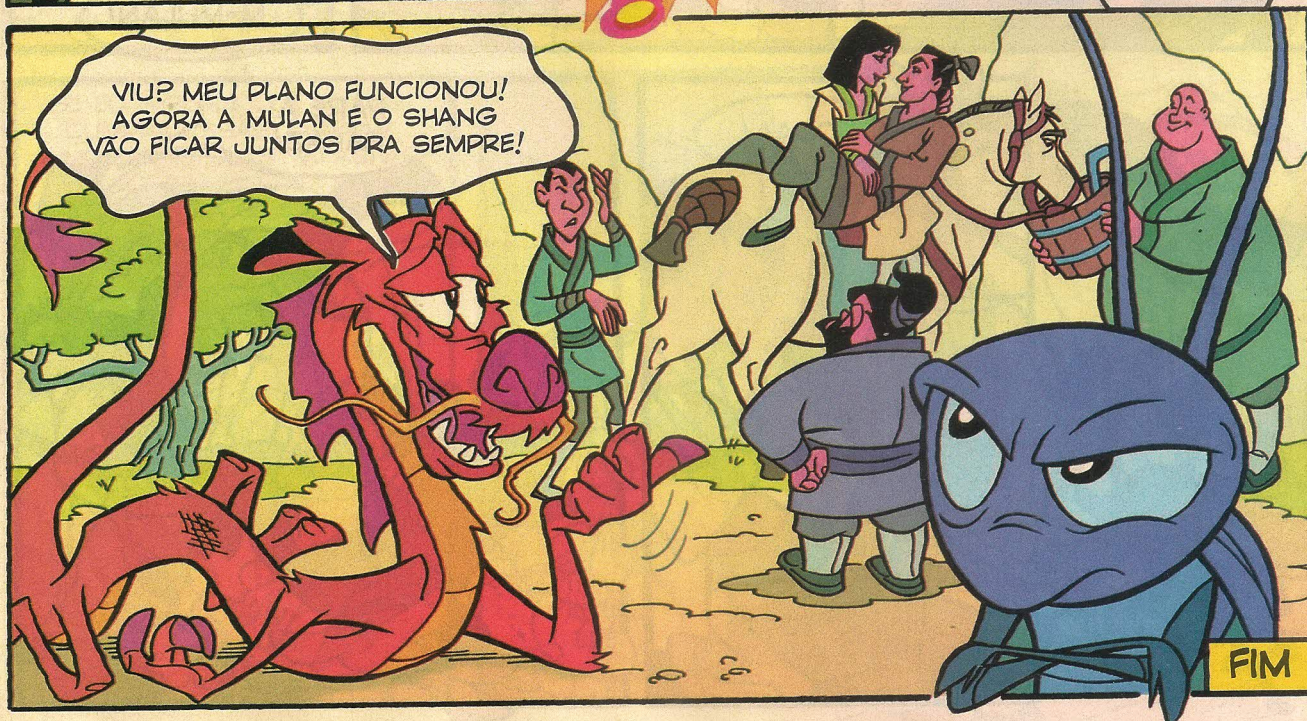
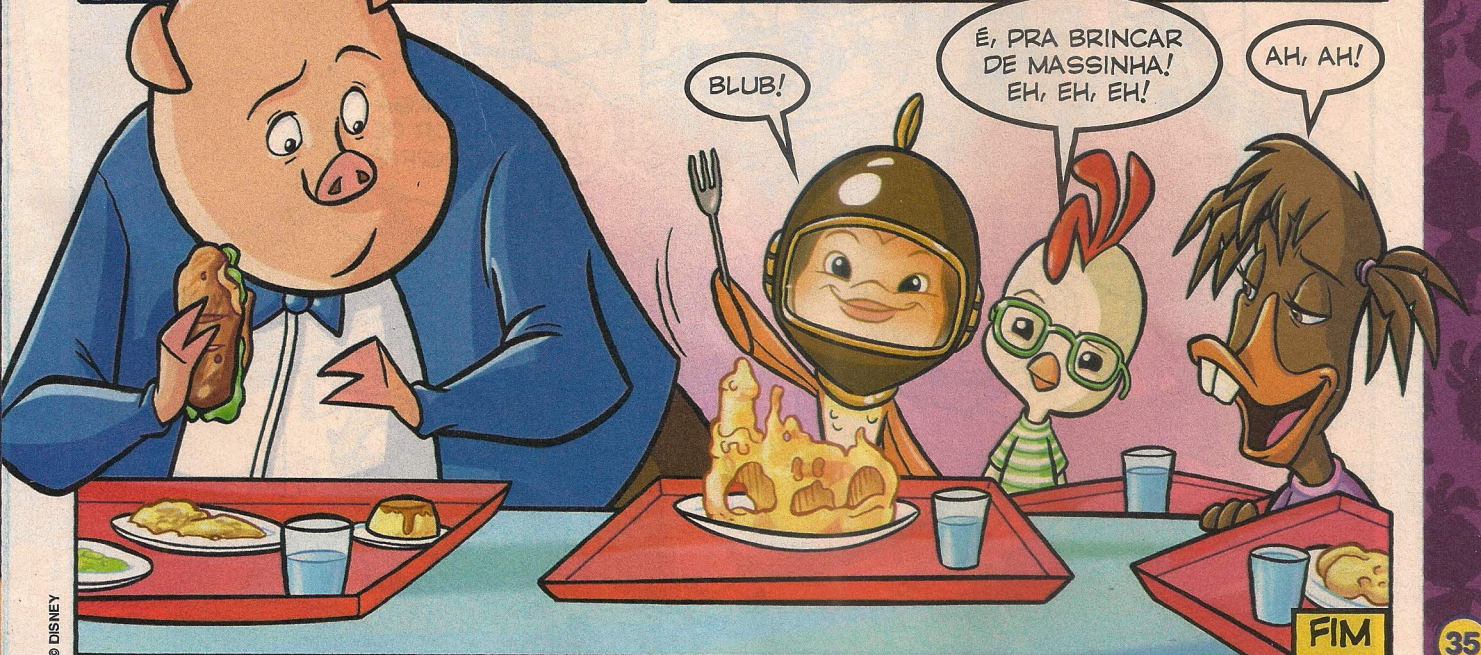
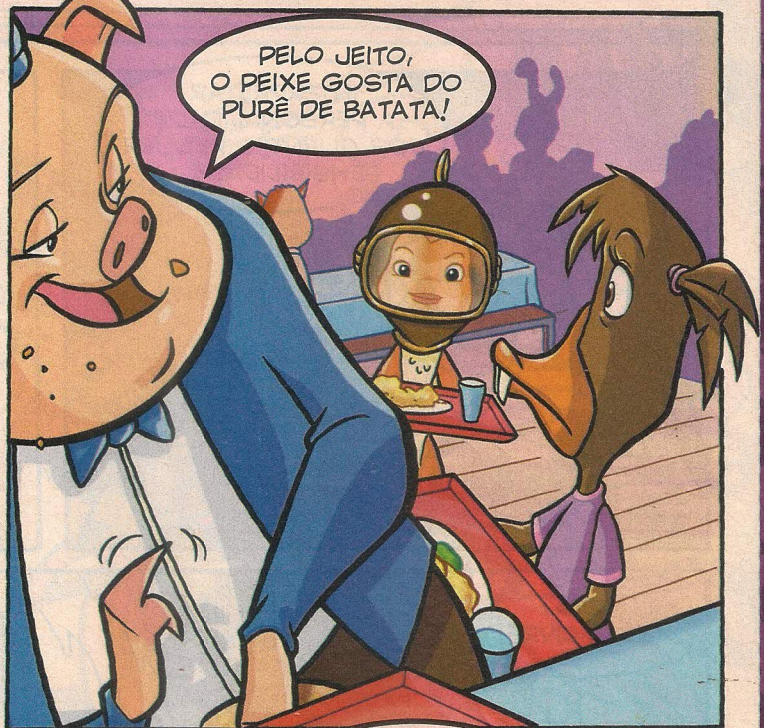
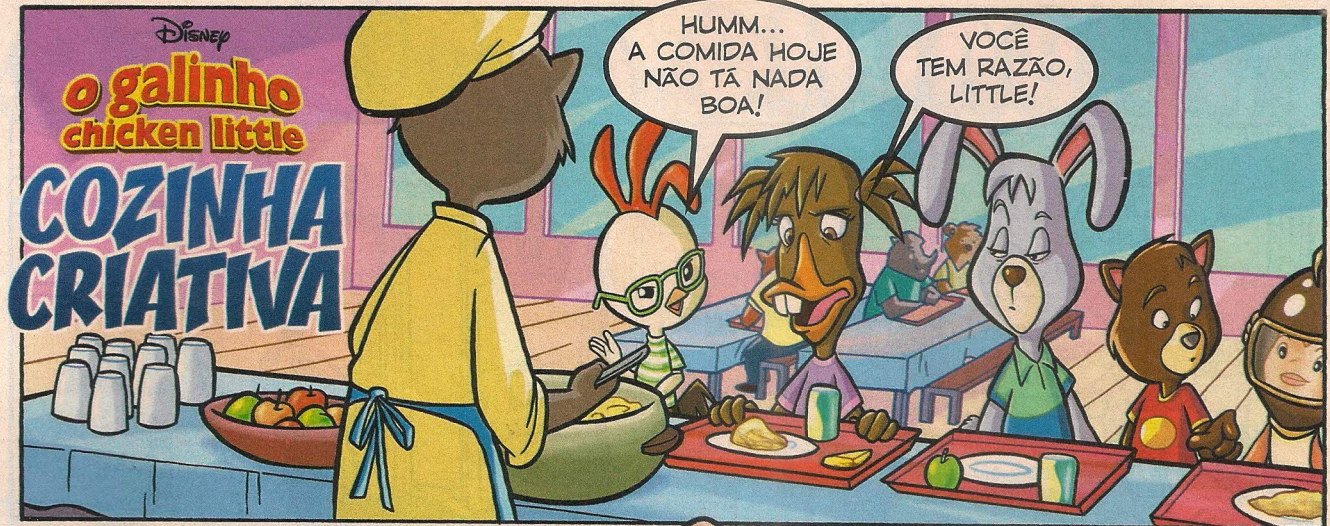
RIIINCH!
QUÊ?
OH-OH!
PUXA... AS PRINCESAS DEVEM ESTAR FELIZES. EU TAMBÉM GOSTARIA DE ACHAR ALGUÉM ESPECIAL.
QUEM SABE UM DIA EU NÃO ME APAIXONE?
O QUE HOUVE? ALGO ASSUSTOU OS CAVALOS! CUIDADO, PRINCESAS!
BUMP!
AGÜENTE FIRME!
M-MULAN!
VUPT!
OOAA!
PARE AÍ, RAPAZ!

EU NÃO QUERIA MACHUCAR O SHANG NEM AMEAÇAR AS PRINCESAS, GRI-LI! POR QUE VOCÊ ME PÕE NESSAS ENCRENCAS?
OPS! TENHO A SENSAÇÃO DE QUE ISTO NÃO VAI ACABAR BEM!
UF! PEGUEI VOCÊ, SHANG!
COF! COF! OBRIGADO, MULAN!
AI... ACHO QUE EU MEREÇO...
CATAPOF!
LOGO DEPOIS...
ENTÃO... FOI TUDO UM TRUQUE PRA VOCÊ CAIR NOS MEUS BRAÇOS, HEIN?
ACERTOU EM CHEIO!
VIU? MEU PLANO FUNCIONOU! AGORA A MULAN E O SHANG VÃO FICAR JUNTOS PRA SEMPRE!
FIM

NÃO SEI O QUE É PIOR, A CARA OU O GOSTO!

EU NÃO LIGO, NÃO!

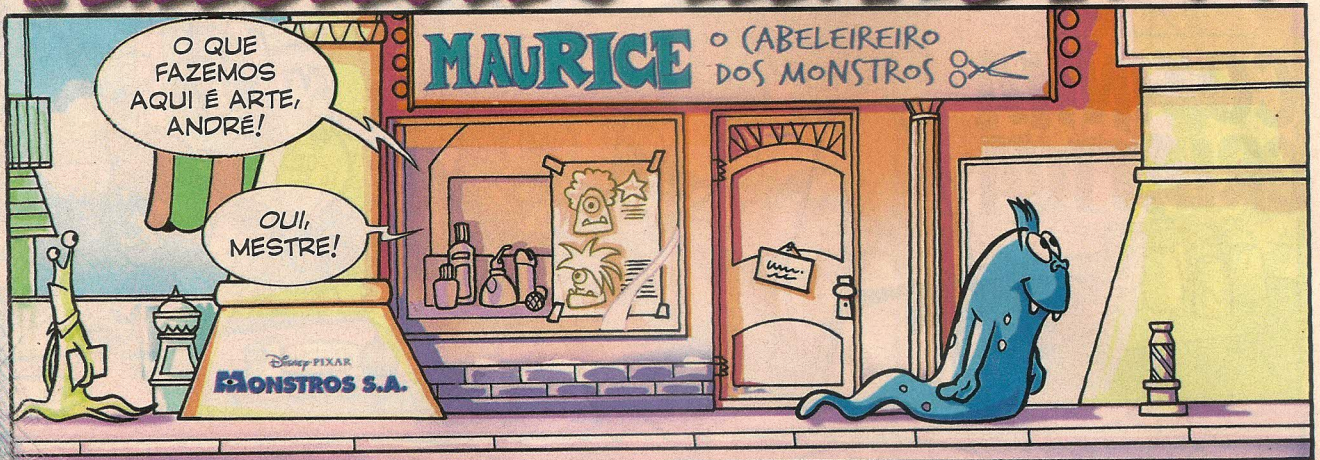
PELO JEITO, O PEIXE GOSTA DO PURÊ DE BATATA!

BLUB!

É, PRA BRINCAR DE MASSINHA! EH, EH, EH!

AH, AH!

FIM

TRABALHO ARTÍSTICO

ENIGMA

Ilustração ▸ SANDER

Descubra o nome de cada um desta família elástica.

- Gis tem a cor azul e Fix não está segurando nada.
- Kas, Trix e Jim estão sentados, mas Kas não está no chão
- Trix está segurando algo que tem a cor verde e Dux, algo que tem a cor vermelha.
- A cor verde aparece na roupa de Bis e Kas.

Resposta na página 42.

MANHÊ!!

A B C D E F G

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

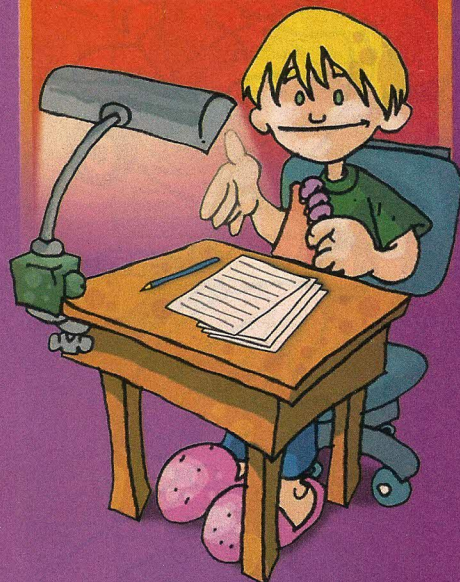
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que o pato apaixonado falou para a pata?
Vem quá!
Emerson França, 10 anos
São Paulo – SP

O que tem três olhos e não pára de piscar?
O semáforo.
Pedro Alves Nunes, 9 anos
Bauru – SP

O que o cavalo gosta de fazer no orelhão?
Passar trote.
Marcela Coury Pinto, 10 anos
Goiânia – GO

O que se quebra com um ovo, mas não se quebra com o martelo?
O jejum.
Vitória Palma Cavalcante
Por e-mail

O que o sim e o não têm em comum?
Três letras.
Marcel Gonzaga de Melo
Belém – PA

O que é grande, marrom e peludo e vai para cima e para baixo?
Um urso na montanha-russa.
André Ferreira
Santa Mônica – PR

Qual é o homem que pode parar vários carros só com uma mão?
O guarda de trânsito.
Gustavo Soares
Novo Hamburgo – RS

O que se diz ao encontrar um bicho-papão com três cabeças?
Boa noite! Boa noite! Boa noite!
Luciana Almeida Maia
Praia Grande – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Alice Cruz, Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte) e Ronny Marinoto (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiária: *Fabiane Zambon*

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel. (51) 3328-1271, e-mail: multimeiosrepco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel. (71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologiá:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 310, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, Marcio Ogliara, Valter Pasquini
www.abril.com.br

JOGO DOS SETE ERROS

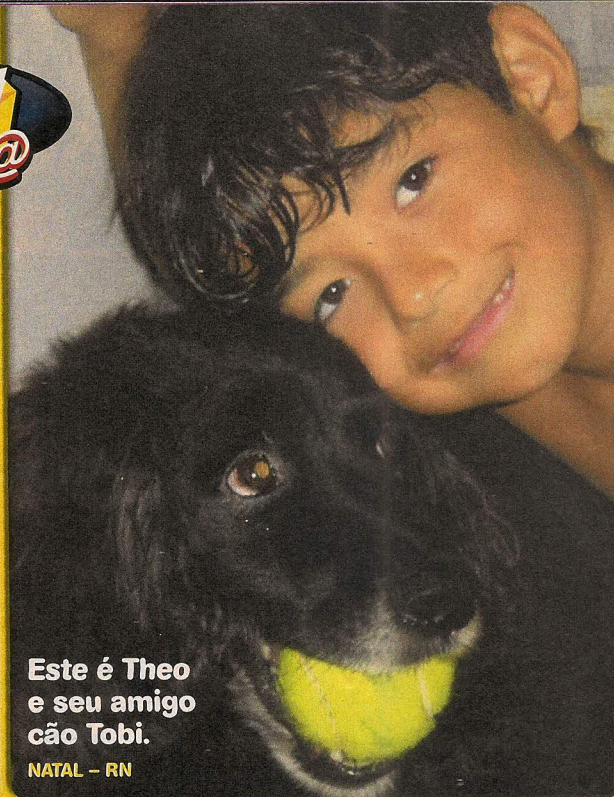
Ilustração ▸ ALEXANDER

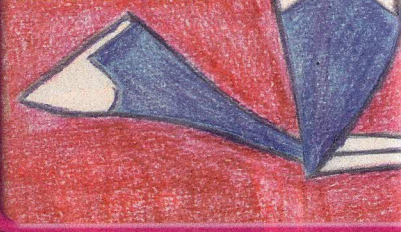
Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é Theo e seu amigo cão Tobi.
NATAL – RN

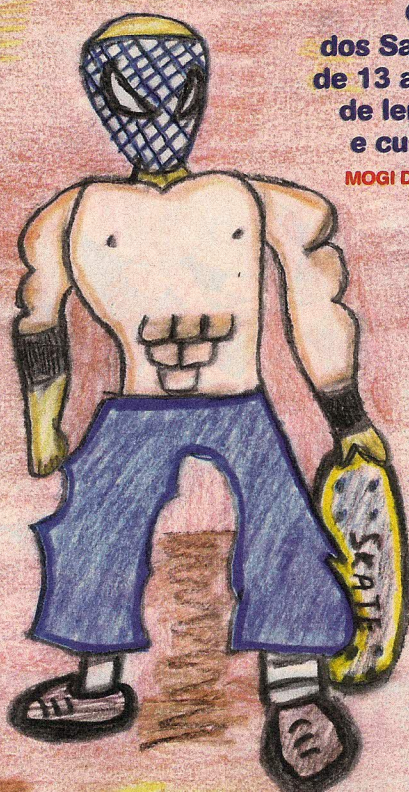
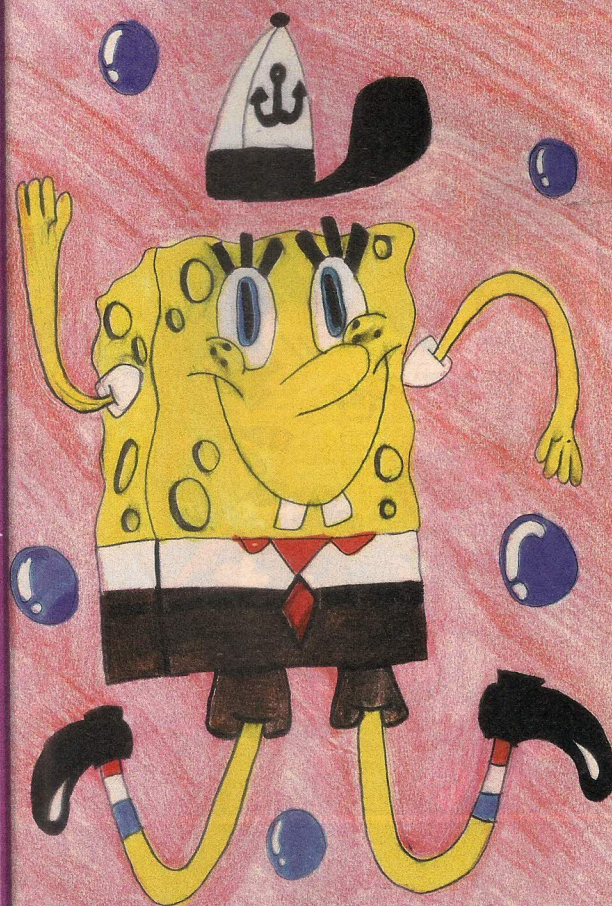
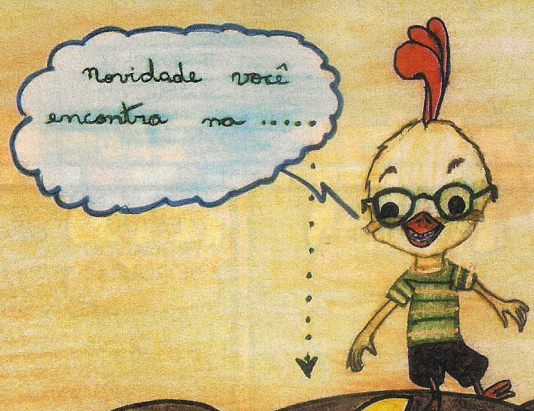
A Victoria Lintz diz que se diverte fazendo o *Cadê?*.
UBERLÂNDIA – MG

Este é o desenho do Danilo Lucas Sobreira de Lucena.
BRASÍLIA – DF

Olá, pessoal! Eu me amarro nas tirinhas e no *Cadê?*.
PEDRO HENRIQUE CAMPOS
BELO HORIZONTE – MG

Olá, turma! Amo os passatempos, as piadas e as histórias em quadrinhos. Quero sugerir um teste sobre qual matéria da escola mais combina com a gente.
DEBORAH DE S. SOGAYAR
SÃO PAULO – SP

Oi, turma! Mando meu recado do outro lado do mundo! Moro em Cingapura e minha avó sempre manda a RECREIO para mim pelo correio. Adoro os enigmas e as piadas!
JOÃO LUIZ F. SILVA
CINGAPURA

Adoro as HQs da RECREIO e ler sobre o Bob Esponja.
WILLIAM ORIMA, 10 ANOS
MOGI DAS CRUZES – SP

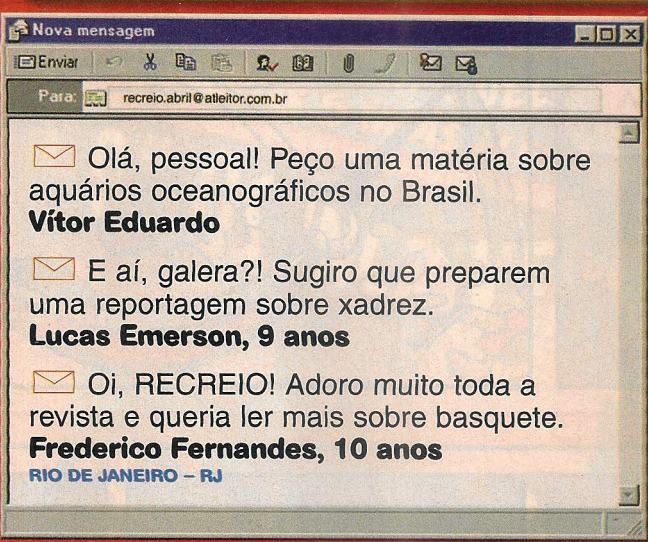
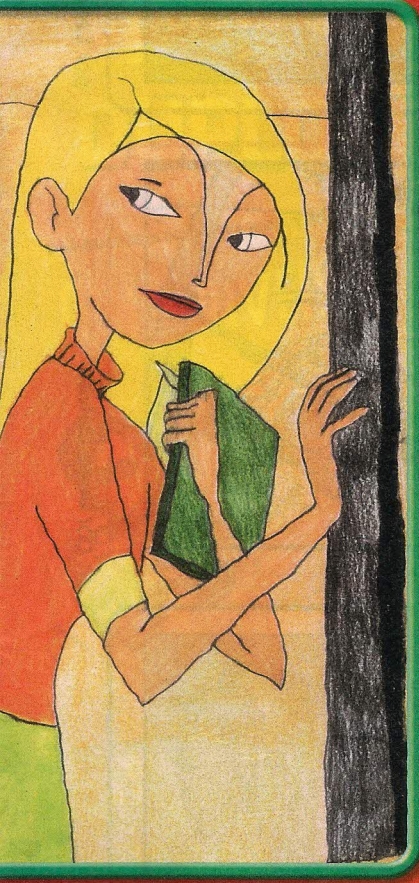
Quem desenhou o Bob Esponja foi o Philipe Vieira do Nascimento.
BELO HORIZONTE – MG

O Maurício dos Santos Filho, de 13 anos, gosta de ler as piadas e curiosidades.
MOGI DAS CRUZES – SP

A Marly R. B. Godoy diz que gosta muito de ler a RECREIO e de desenhar.
BAURU – SP

Nova mensagem

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal! Peço uma matéria sobre aquários oceanográficos no Brasil.
Vítor Eduardo

E aí, galera?! Sugiro que preparem uma reportagem sobre xadrez.
Lucas Emerson, 9 anos

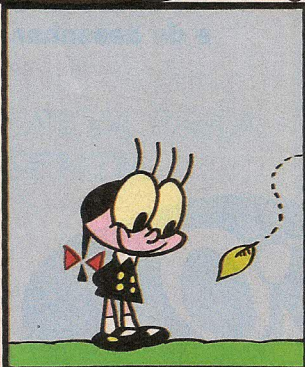
Oi, RECREIO! Adoro muito toda a revista e queria ler mais sobre basquete.
Frederico Fernandes, 10 anos
RIO DE JANEIRO – RJ

Curtimos demais a RECREIO e adoramos fazer as coleções, pois aprendemos muito com elas! Nossa escola também assina a revista!
RAFAEL E MURILO MOREIRA
MOGI DAS CRUZES – SP

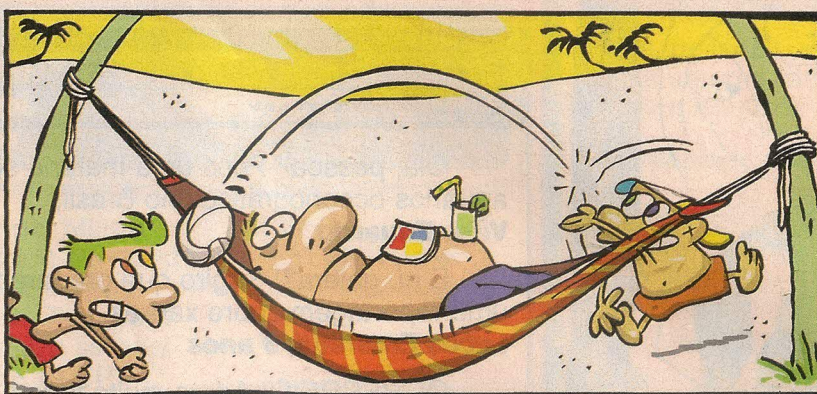
RECREIO é a melhor revista! Publiquem mais *Fazendo Arte*.
JORGE H. CAMARGO
COTIA – SP

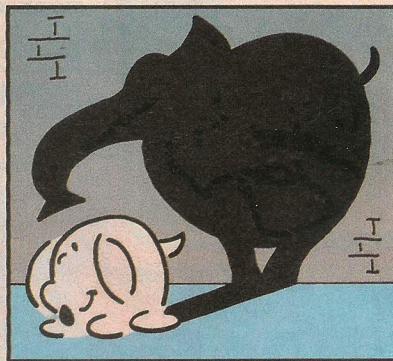
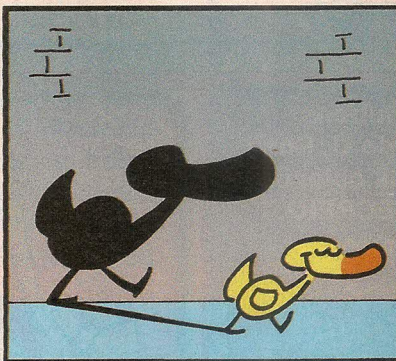
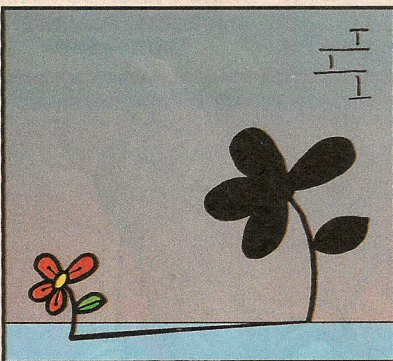
O Rubens Leonardo G. Rosa adora as coleções da RECREIO.
CURITIBANOS – SC

Este é o desenho do Henrique Cesar S. Cerri.
GUARULHOS – SP

TIRINHAS!

Anabel

por **Lancast**

Animatiras

por **Jean Galvão**

Gordura

por **Verde**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

- A ▸ BIS
- B ▸ FIX
- C ▸ GIS
- D ▸ TRIX
- E ▸ KAS
- F ▸ DUX
- G ▸ JIM

Página 39